

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Masalah ketenagakerjaan di Indonesia sudah sangat pelik, hal ini tampak dari jumlah pengangguran yang semakin meningkat dari tahun ke tahun. Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) memproyeksikan angka pengangguran pada tahun 2009 naik menjadi 9% dari angka pengangguran 2008 sebesar 8,5%. Mereka terbagi menjadi pengangguran terbuka, pengangguran terselubung, hingga pengangguran temporer atau insidental (Septa, 2010). Menurut Muhaimin Iskandar, kemampuan sektor formal dalam penyerapan tenaga kerja sangat terbatas yaitu hanya 37 persen dari seluruh orang yang bekerja. Sementara sektor informal menyerap 63 persen (Anonim, 2010).

Salah satu penyebab meningkatnya jumlah pengangguran adalah rendahnya kewirausahaan (*entrepreneurship*) sehingga sumber daya yang ada fokus pada kegiatan mencari kerja bukan menciptakan lapangan kerja (Septa, 2010).

Perkembangan kewirausahaan di suatu negara mempengaruhi laju pertumbuhan ekonomi di negara tersebut. Suatu pernyataan yang bersumber dari PBB menyatakan bahwa suatu negara akan mampu membangun apabila memiliki wirausahawan sebanyak 2% dari jumlah penduduknya (Alma, 2005).

Menurut Menteri Koperasi dan Usaha Kecil Menengah Syarifuddin Hasan, jumlah wirausaha di Indonesia hanya sekitar 0,24 persen dari jumlah penduduk di Indonesia yang sekitar 238 juta jiwa. Jumlah itu lebih rendah dibandingkan dengan jumlah wirausaha di beberapa negara luar yang tingkat pertumbuhan ekonominya tinggi. Jumlah wirausaha di Amerika Serikat yang merupakan negara maju di dunia, mencapai sekitar 11 persen. Jumlah wirausaha di Singapura juga tinggi, mencapai 7 persen, dan di Malaysia mencapai 5 persen (Djumena, 2011).

Untuk mendukung berkembangnya kewirausahaan di Indonesia, pemerintah menetapkan Instruksi Presiden No. 4 Th 1995 tanggal 30 Juni 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan, mengamanatkan kepada seluruh masyarakat dan bangsa Indonesia. Pemerintah menyadari bahwa dunia usaha merupakan tulang punggung perekonomian nasional, sehingga harus dikembangkan sedemikian rupa melalui berbagai Departemen Teknis maupun Institusi-institusi lain yang ada di masyarakat. Melalui gerakan ini pada saatnya budaya kewirausahaan diharapkan menjadi bagian dari etos kerja masyarakat dan bangsa Indonesia, sehingga dapat melahirkan wirausahawan-wirausahawan baru yang handal, tangguh dan mandiri.

Penanaman sifat wirausaha dapat dilakukan melalui dunia pendidikan dari pendidikan pra sekolah hingga perguruan tinggi. Pada lingkup pendidikan pra sekolah atau sekolah dasar, salah satu metode pengenalan kewirausahaan dilakukan dengan memperkenalkan siswa dengan berbagai profesi, industri kecil, atau bahkan mengenal berbagai pusat perdagangan/ perbelanjaan. Menurut Commission of the European Communities (CEC) yang dikutip dalam penelitian

yang dilakukan oleh Pereira *et al.* (2007), CEC akan membuat program untuk pendidikan kewirausahaan dari level sekolah dasar hingga perguruan tinggi, yaitu dengan mewajibkan memperkenalkan kemampuan dasar kewirausahaan pada kurikulum sekolah dan universitas. Dalam pendidikan, kewirausahaan bertujuan “membantu generasi muda untuk lebih kreatif dan percaya diri dalam apapun yang mereka lakukan dan untuk beraksi dalam kehidupan sosial yang bertanggungjawab”.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pareira *et al.* (2007), pendidikan kewirausahaan dapat dikembangkan melalui permainan, misalnya melalui permainan Three-Dimensional Collaborative Virtual Environment.

Pendidikan kewirausahaan merupakan pendidikan yang mengarah ke dunia bisnis. Dua tujuan sebagian besar program pendidikan bisnis adalah untuk menyiapkan karir yang sukses dan untuk meningkatkan kapasitas pembelajaran untuk masa depan. Sehingga, yang utama dalam pendidikan tersebut adalah pembentukan pribadi dan kontribusinya pada masyarakat. Pendidikan ini ditujukan untuk hasil berupa kebiasaan, sehingga hal ini sangat dekat dengan pembelajaran kewirausahaan (Sexton dan Kasarda dalam Pareira *et al.*, 2007). Kebiasaan tersebut di antaranya adalah meningkatkan inovasi, kreativitas, fleksibilitas, kapasitas untuk merespon dalam berbagai situasi, kemandirian, *self-direction*, dan *self-expression* (Ryle dalam Pareira *et al.*, 2007).

Saat menyampaikan seminar *Entrepreneurship skills* di Tarakan, Kalimantan, Warisman (2008) berpendapat bahwa, pembelajaran yang dapat membangkitkan bakat *entrepreneur* membutuhkan kerja ekstra dari orangtua dalam mengambil kebijaksanaan memasukkan serum *entrepreneurship* dalam setiap mata pelajaran. Jiwa *entrepreneur* akan lebih mudah tumbuh jika anak bersekolah di sekolah yang menggunakan sistim pembelajaran mandiri untuk masuk ke dalam bidang-bidang pelajaran yang ia sampaikan. Lebih baik lagi jika pihak sekolah secara resmi memperbolehkan guru-guru kreatifnya untuk ikut mendukung menyuburkan jiwa *entrepreneur* anak, bukan hanya dengan lomba-lomba melainkan juga dengan ekshibisi.

Salah pembaharuan dalam dunia pendidikan yang diupayakan oleh pemerintah dalam mengurangi masalah pengangguran melalui Departemen Pendidikan Nasional melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah adalah dengan menerbitkan Garis-garis Besar Program Pendidikan dan Pelatihan (GBPP) kurikulum SMK dan Pedoman Pelaksanaan Kurikulum SMK edisi 2004 yang menganut prinsip Program Berbasis Ganda (*Dual Based Program*). Pendidikan sistem ganda adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan keahlian profesional yang memadukan secara sistematis dan sinkron program pendidikan di sekolah dan penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan belajar langsung di dunia kerja terarah untuk mencapai keahlian tertentu (Depdikbud dalam Putra *et al.*, 2009)

Masalah yang dihadapi oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah masih rendahnya daya serap lulusan SMK ke dunia kerja. Idealnya, secara

nasional lulusan SMK yang bisa langsung memasuki dunia kerja sekitar 80-85%, sedangkan selama ini yang terserap baru 61% (Samsudi, 2008). Apabila tamatan SMK mampu mengoptimalkan ilmu yang sudah diperolehnya, seharusnya mereka mampu berwirausaha sehingga dapat menekan angka pengangguran dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi negara.

Meskipun siswa SMK telah dibekali dengan keahlian dan ilmu kewirausahaan, belum banyak dari mereka yang terjun sebagai wirausaha. Berdasarkan data dari populasi penelitian, tamatan yang menjadi wirausahawan jumlahnya kurang dari 2%, sedangkan yang bekerja sebagai karyawan jumlahnya di atas 70% dan sisanya melanjutkan ke perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan masih rendahnya sikap kewirausahaan siswa SMK.

Sikap kewirausahaan perlu dibentuk ketika seseorang masih dalam proses pendidikan, supaya mereka bisa menentukan karirnya di masa depan. Pembentukan sikap seseorang dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu pengalaman pribadi, orang lain yang dianggap penting, kebudayaan, media massa, lembaga pendidikan dan lembaga agama, faktor emosional, nilai-nilai personal, dan pengalaman kerja (Azwar, 2003). Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap yaitu kebudayaan dan lembaga pendidikan. Menurut Azwar (2003), kebudayaan yang dimaksud adalah budaya dimana individu dibesarkan akan membentuk pola sikap tertentu, sedangkan lembaga pendidikan merupakan lingkungan dimana seseorang memperoleh dasar pengertian akan suatu hal.

Budaya yang ditanamkan oleh orangtua kepada anaknya dapat membentuk sikap anak, budaya tersebut tertanam melalui pola pengasuhan dalam proses tumbuh kembang anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Noer dan Wirjodirdjo (2007), jenis pola asuh orang tua yang paling menentukan dalam pembentukan jiwa wirausaha anak adalah pola asuh demokratis, yang dicirikan antara lain oleh adanya dialog, negosiasi, perhatian, dan kasih sayang orang tua kepada anak-anak.

Pengasuhan anak bukan hanya menjadi tanggungjawab orangtua, melainkan juga sekolah sebagai lembaga pendidikan. Saat ini terjadi transformasi pendidikan yang memunculkan sekolah-sekolah baru dengan berbagai metode pendidikan sebagai kultur dari sekolah tersebut. Deal dan Kennedy dalam Jumadi (2006) mendefinisikan kultur sekolah sebagai keyakinan dan nilai-nilai milik bersama yang menjadi pengikat kuat kebersamaan mereka sebagai warga masyarakat (sekolah).

Sebuah penelitian telah dilakukan oleh Macneil, *et al.* (2009) untuk mengetahui pengaruh iklim dan kultur sekolah pada prestasi siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa kultur sekolah sangat berpengaruh pada prestasi siswa, aspek kultur sekolah yang sangat berpengaruh adalah tujuan utama sekolah dan adaptasi siswa dengan sekolah. Aspek tersebut mampu menimbulkan suasana belajar yang sehat bagi siswa, dimana kultur sekolah dengan pembelajaran yang sehat dapat meningkatkan prestasi siswa.

Secara umum, SMK memiliki kultur untuk mempersiapkan siswanya untuk pencapaian kompetensi akademis dan juga kompetensi keahlian supaya

tamatannya dapat langsung bekerja. Kompetensi dalam kurikulum menunjukkan bahwa siswa SMK juga dibekali dengan pembelajaran kewirausahaan. Namun, data yang tersedia menunjukkan bahwa tamatan SMK yang berwirausaha masih rendah. Selain melalui kultur sekolah, pembentukan sikap kewirausahaan dapat dipengaruhi juga oleh pola asuh demokratis. Berdasarkan fenomena tersebut peneliti perlu untuk mengetahui bagaimanakah hubungan antara kultur sekolah dan pola asuh demokratis dengan sikap kewirausahaan siswa SMK.

### **B. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hubungan antara kultur sekolah dan pola asuh demokratis dengan sikap kewirausahaan siswa SMK ?
2. Bagaimanakah hubungan antara kultur sekolah dengan sikap kewirausahaan siswa SMK ?
3. Bagaimanakah hubungan antara pola asuh demokratis dengan sikap kewirausahaan siswa SMK ?

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. hubungan antara kultur sekolah dan pola asuh demokratis dengan sikap kewirausahaan siswa SMK
2. hubungan antara kultur sekolah dengan sikap kewirausahaan siswa SMK
3. hubungan antara pola asuh demokratis dengan sikap kewirausahaan siswa SMK

## 2. Manfaat Penelitian

**Manfaat teoritis** penelitian ini adalah mengembangkan keilmuan psikologi pendidikan dalam dunia pendidikan, sekolah dan keluarga.

**Manfaat praktis** penelitian ini apabila hipotesis terbukti adalah :

1. Memberikan inspirasi kepada kepala sekolah untuk mengkondusifkan kultur sekolah untuk mengembangkan sikap kewirausahaan pada siswa SMK.
2. Memberikan inspirasi pada guru dan siswa menciptakan kultur sekolah yang dapat menanamkan sikap kewirausahaan siswa SMK.
3. Memberikan inspirasi pada orangtua dalam mendukung tumbuhnya sikap kewirausahaan anak melalui pola asuh demokratis
4. Memberikan inspirasi bagi peneliti selanjutnya

### D. Keaslian Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mereferensikan beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan variabel dalam penelitian, hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul *An Attitude Approach to the Prediction of Entrepreneurship on Students at Institution of Higher Learning in Malaysia* (Shariff and Saud, 2009), menunjukkan bahwa mahasiswa tingkat akhir jurusan bisnis manajemen yang sering mengikuti seminar atau training kewirausahaan memiliki *self esteem* dan kontrol diri yang lebih baik daripada mahasiswa yang tidak pernah mengikuti seminar atau training kewirausahaan.



2. Penelitian yang dilakukan oleh Mary Hazeldine dan Morgan Miles (2007) yang berjudul *Measuring Entrepreneurship in Bussiness Schools*, menunjukkan bahwa jika sekolah bisnis akan mengembangkan kewirausahaan, maka sebaiknya dekan meninjau kembali tentang misi sekolah, memperkaya kegiatan kewirausahaan, meningkatkan penghargaan dan kesempatan untuk berkreasi dan berpetualang pada siswa, dan meningkatkan jaringan kewirausahaan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Gerry Segal, Dan Borgia dan Jerry Schoenfeld yang berjudul *The Motivation to Become An Entrepreneur* menunjukkan bahwa kemampuan toleransi dalam mengambil resiko, efikasi diri, dan melihat keinginan diri sendiri secara signifikan dapat memprediksi minat berwirausaha.
4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pereira *et al* (2007) yang berjudul *The Use of Three-Dimensional Collaborative Virtual Environments in Entrepreneurship Education for Children*, pendidikan kewirausahaan dapat dikembangkan melalui permainan, misalnya melalui permainan Three-Dimensional Collaborative Virtual Environment. Permainan tersebut sesuai untuk pendidikan kewirausahaan pada anak karena dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan membentuk relasi dengan orang lain, mendukung belajar sambil melakukan (*learning by doing*) dan mengajak anak untuk berpartisipasi dalam pengalaman personal, kolaborasi dan komunikasi dengan orang lain, serta meletakkannya dalam keadaan nyata tentang apa yang bisa mereka imajinasikan yaitu semua hal yang hampir tidak pernah dilakukan dan menyenangkan.

5. Penelitian yang berjudul *Entrepreneurship as a Career Choice: An Analysis of Entrepreneurial Self Efficacy and Intention of University Student* oleh Pihie (2009), menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan mengenai manajemen, finansial, dan pemasaran merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki dalam memilih kewirausahaan sebagai pilihan karir.
6. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bustanul Arifin Noer dan Budisantoso Wirjodirdjo (2007) yang berjudul *Pola Asuh Orangtua yang Membentuk Jiwa Wirausaha Anak: Sebuah Studi pada Mahasiswa Teknik Industri ITS*, jenis pola asuh orang tua yang paling menentukan dalam pembentukan jiwa wirausaha anak adalah pola asuh demokratis, yang dicirikan antara lain oleh adanya dialog, negosiasi, perhatian, dan kasih sayang orang tua kepada anak-anak.
7. Sebuah penelitian telah dilakukan oleh Macneil, *et al.* (2009) dengan judul *The Effects of School Culture and Climate on Student Achievement*. Penelitian tersebut dilakukan pada 29 sekolah di Texas untuk kelas 7-12. Iklim sekolah diartikan sebagai kebiasaan warga sekolah, sedangkan kultur sekolah diartikan sebagai norma-norma dan nilai-nilai yang dianut oleh warga sekolah. Metode penelitian dilakukan dengan membandingkan hasil tes siswa (dengan alat ukur TAAS) dengan hasil pengukuran kultur sekolah (dengan alat ukur berupa skala yang diisi oleh guru). Penelitian ini menunjukkan bahwa kultur sekolah sangat berpengaruh pada prestasi siswa, aspek kultur sekolah yang sangat berpengaruh adalah tujuan utama sekolah dan adaptasi siswa dengan sekolah. Aspek tersebut mampu menimbulkan suasana belajar yang sehat bagi

siswa, dimana kultur sekolah yang pembelajaran yang sehat dapat meningkatkan prestasi siswa.

8. Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Peranan Kultur Sekolah Terhadap Kinerja Guru, Motivasi Berprestasi Dan Prestasi Akademik Siswa oleh Jumadi (2006), (1) kultur akademik yang positif masih di bawah batas ketuntasan 75%; (2) dari seluruh sampel yang diselidiki sebanyak 27,78% belum mempunyai staf TU khususnya pada jenjang SD; (3) kultur akademik berperan terhadap kinerja guru. Sedangkan kultur non akademik tidak berperan terhadap kinerja guru; (4) kultur akademik berperan terhadap motivasi berprestasi siswa sedangkan kultur non akademik tidak berperan terhadap motivasi berprestasi siswa (5) kultur akademik tidak berperan langsung terhadap prestasi akademik siswa baik yang berupa nilai raport maupun nilai ujian sekolah/nasional namun secara tidak langsung berperan terhadap prestasi akademik melalui variabel perantara kinerja guru dan motivasi berprestasi siswa; (6) kultur non akademik siswa tidak berperan terhadap prestasi akademik siswa baik yang berupa nilai raport maupun nilai ujian sekolah/nasional.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian *An Attitude Approach to the Prediction of Entrepreneurship on Students at Institution of Higher Learning in Malaysia* karena penelitian ini menggunakan subjek siswa SMK dan tidak mengamati pengaruh seminar dan *training* pada kewirausahaan siswa. Penelitian ini juga berbeda dengan penelitian *Measuring Entrepreneurship in Bussiness Schools* karena penelitian tersebut hanya mencari pengaruh strategi pembelajaran

kewirausahaan di sekolah bisnis, tidak mencari pengaruh pola asuh pada sikap kewirausahaan. Penelitian ini juga berbeda dengan penelitian *The Motivation to Become An Entrepreneur* karena penelitian ini tidak memprediksi minat berwirausaha. Penelitian ini berbeda dengan penelitian *The Use of Three-Dimensional Collaborative Virtual Environments in Entrepreneurship Education for Children* karena tidak memberikan perlakuan berupa produk untuk pembelajaran kewirausahaan. Penelitian ini berbeda dengan penelitian Pola Asuh Orangtua yang Membentuk Jiwa Wirausaha Anak: Sebuah Studi pada Mahasiswa Teknik Industri ITS, karena penelitian ini selain meneliti pengaruh pola asuh demokratis juga meneliti pengaruh kultur sekolah pada sikap kewirausahaan siswa. Penelitian ini berbeda dengan penelitian *The Effects of School Culture and Climate on Student Achievement*, karena penelitian ini menggunakan variabel kultur sekolah untuk mengetahui sikap kewirausahaan bukan untuk mengetahui prestasi. Penelitian ini juga berbeda dengan penelitian Peranan Kultur Sekolah Terhadap Kinerja Guru, Motivasi Berprestasi Dan Prestasi Akademik Siswa oleh Jumadi karena penelitian ini tidak untuk mengetahui pengaruh kultur sekolah pada kinerja guru.